Blue
ブルー

Will to power



User's manual

まえがき

　このたびは、きんぷくりんオリジナルＲＰＧ「ブルー」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。
　本作品の世界では、たくさんの人達が生活を営んでいます。王様から町の子供まで、まさに様々な人がいます。そして「ブルー」は、これらの人々との関わり合いであるといえるでしょう。
　人や人格のことを英語ではｐｅｒｓｏｎといいますが、この語源はラテン語のｐｅｒｓｏｎａにあります。そして、これは俳優の仮面を意味する古代エトルリア語ｐｈｅｒｓｕと同義です。遙か昔を生きた彼等は、人生とは自分自身を演じることと考えたのでしょうか。
　現代を生きる我々はどうでしょう。仮面に象徴された、ある意味で人格ともいえる人間の演技に対する欲求ですが、ロールプレイングゲームを楽しむ心理もこれと遠縁ではないでしょう。
　ロールプレイングとは役割を演じることですが、本作品の主役は主人公を演じる貴方です。貴方自身が創る素敵な冒険ロマンを心行くまでお楽しみ下さい。

Blue ブルー

Will to power

design

Nanao

scenario

Kaoru Konno

program

Masami Inoue

graphic

Hideaki Satou

data edit

Jun Tanaka

compose

Jun Isomura

bgm edit

Takuki Sano

develop

Kinpukurin

Contents

第1部　ゲームを始める前に

ゲームを楽しく快適にプレイしていただくために以下の事項についてご確認をお願いします。

1．1　パッケージの内容

パッケージの中には、以下のものが入っております。もし不足しているものがございましたらお買い上げいただきました販売店、もしくは直接当社までご連絡下さい。

1 フロッピーディスク，CD-ROM

ご使用のパーソナルコンピュータの機種によってメディアや枚数が異なります。詳しくは付属の機種別操作マニュアルをご覧下さい。

2 ユーザーズマニュアル（本書）

ユーザーズマニュアルは本ソフトウェアを楽しく快適にプレイしていただくために必要な情報および操作について詳しく解説してあります。

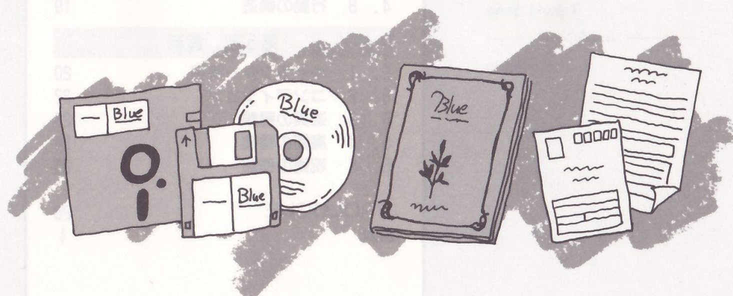
3 ユーザー登録カードその他

［Ｉ］ユーザー登録カード（アンケートハガキ）

ユーザー登録をしますと本ソフトウェアの正規ユーザーとして各種のアフターサービスを受けることが出来ます。ユーザー登録カードに必要事項をご記入の上、ご返送下さい。

［II］機種別操作マニュアル

ご使用のパーソナルコンピュータの機種によっては取り扱いなどについて若干の違いがあります。ユーザーズマニュアルと共にプレイ前に内容のご確認をお願いします。



1．2　取扱上のご注意

　本ソフトウェアに限らずコンピュータ及び周辺機器などを取り扱う上で注意していただきたい事項があります。詳しくはご使用のコンピュータ本体付属の取扱説明書をご覧下さい。

1. コンピュータ及び周辺機器

［Ⅰ］コンピュータのシステム構成

本ソフトウェアは、それぞれの機種の標準システムで動作します。さらに音源を備えた機種についてはＢＧＭが鳴ります。なお本ソフトウェアは、入力には基本的にジョイパッドを使うことを前提としております。マウスあるいはキーボードからの入力も可能ですがプレイの快適性からもジョイパッドのご利用をお勧めします。

［Ⅱ］コンピュータの使用

湿気やほこり、直射日光はコンピュータにとっては大敵です。故障の原因ともなりますので設置場所にご注意下さい。また、長時間連続して使用する場合はディスプレイの輝度を下げてご使用下さい。

2 フロッピーディスク

［Ⅰ］ディスクドライブへのセット

ディスクドライブのアクセスランプ点灯中はフロッピーディスクの出し入れを絶対に行わないで下さい。コンピュータ本体の電源をＯＦＦする場合も同様にアクセスランプの点灯していないことを確認して下さい。これらは、ディスクの内容が破壊される可能性があるばかりか最悪の場合、ディスクドライブの破損にもつながります。ディスクは必ずアクセスランプを確認してから出し入れして下さい。

［Ⅱ］磁気

フロッピーディスクはその構造上、大変磁気を嫌います。磁気を帯びたものや磁気を発生するもの（スピーカーなど）には近付けないで下さい。

［Ⅲ］記録面

フロッピーディスクの記録面が汚れたり、傷ついたりしますと使用不能となる場合があります。フロッピーを折り曲げたり記録面に触れたりしないで下さい。また、長期間使用しない場合は、ディスクドライブより取り出しエンベロープに入れて保管して下さい。

［Ⅳ］保管場所

フロッピーディスクの保管場所は、直射日光が当たる場所や極端に高温になる場所を避けて下さい。

第２部　ゲームの起動と終了

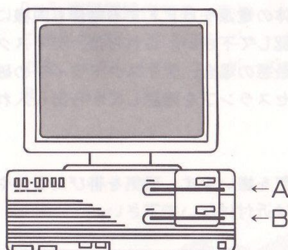
ゲームを始める為の手順を説明します。本ソフトウェアは少々の手順のミスでディスク破壊などの起きることがないように設計されていますが万全を期す為にも以下の手順に従い操作して下さい。

２．１　システムの起動方法

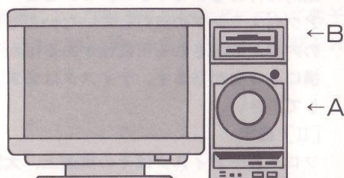
本ソフトウェアではゲームのタイトルが画面上に表示されている状態にすることをシステム起動と呼びます。

コンピュータ本体、モニターの電源を入れシステムが搭載されているフロッピーディスクあるいはＣＤ－ＲＯＭをドライブにセットしコンピュータ本体のリセットボタンを押すことが、最も基本的な起動の手順となります。

なお、本書ではシステムがＣＤ－ＲＯＭで提供されている機種についてはＣＤ－ＲＯＭドライブを、ディスクの場合では若い番号のドライブをＡドライブと呼びます。以降Ｂドライブと続き、他はドライブの有無に関わらず使用しません。また本書ではシステムが搭載されているメディアをシステムディスクと表記します。



ディスクドライブ標準機



CD-ROMドライブ標準機

2．2　初めてプレイする場合

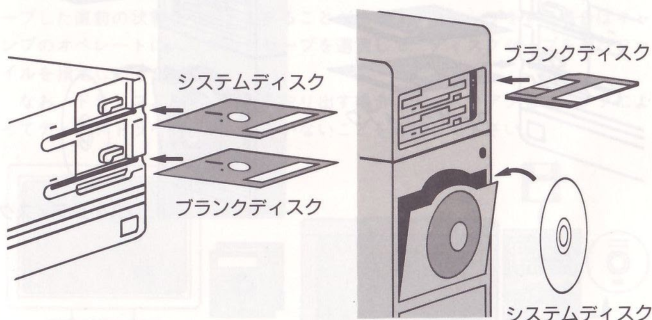
ゲームをプレイするにはパッケージに含まれるディスク類に加え、データを記録するためのユーザーディスクが必要です。ご使用の機種に合うディスクを用意して以下の手順でユーザーディスクを作成して下さい。

システム起動した後に、ブランクディスク（ユーザーディスクにして構わないディスク）をBドライブにセットします。ここでリターンを押すとユーザーディスク作成モードが起動します。ここでは最初にブランクディスクのフォーマット（ディスクを利用するための初期化）が行われ、以降ユーザーディスクの作成となります。

ユーザーディスク作成ではゲームに必要なデータの作成とネーム登録が行われます。データの作成は全てシステムが管理します。データの作成が終わり次第、次のネーム登録へと進みます。ネームとはゲーム中使われる主人公の名前です。画面に表示される指示に従い素敵な名前を登録して下さい。

ネーム登録が終わると作業終了です。以降、「続けてプレイする場合」と同じ手順でゲームをプレイすることが出来ます。

なお、ユーザーディスクは何枚でも作成することが出来ます。データのバックアップ（データ保護の為の複製）などにご利用下さい。



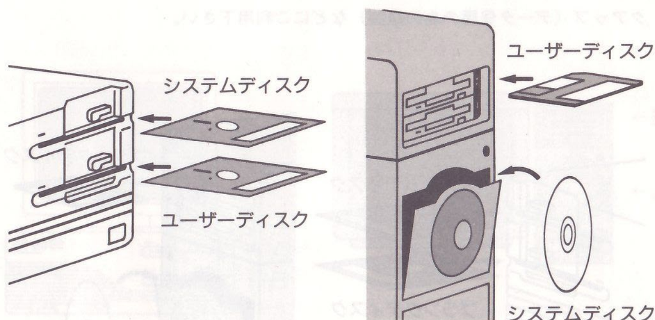
2．3　続けてプレイする場合

ユーザーディスクがある場合は、セーブ（記録）されているデータに基づきゲームを再開することが出来ます。

システム起動した後に、ユーザーディスクをBドライブにセットします。ここでリターンを押すとゲームは再開されます。以降、ディスク交換などの手続きが必要な場合はメッセージが表示されますので指示に従いディスクのセットを行って下さい。

ユーザーディスクには最大10個のデータがありますが、ここでは最も新しいデータが選択されます。違うデータをご使用になる場合は、ゲームが始まってからキャンプのオペレートに入り、データロードを選択します。次にディスクロードを選ぶとファイルの一覧が表示されますので、選択して下さい。データの内容に基づきゲームが再開されます。

なお、最初からやり直したい場合は「2．2　初めてプレイする場合」と同様の手順で行えます。

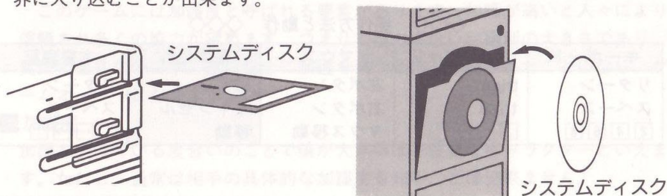


2．4　世界をみる（オープニングに相当します）場合

「世界をみる」とは、音楽とグラフィック及びメッセージの構成でプレイする上で必要な世界観を簡単にご紹介するものです。

システム起動した後に、Ｂドライブには何もセットせず、そのままリターンを押すと起動します。

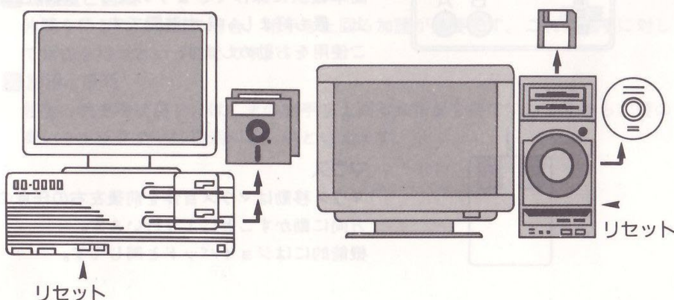
プレイする上で絶対条件となる情報ではありませんが、ゲームで展開される世界の雰囲気をあらかじめ知っておきますとより自然により楽しくゲームの世界に入り込むことが出来ます。



2．5　ゲームを終了させる場合

ドライブよりディスクを抜き取りコンピュータの電源をＯＦＦにする、もしくはリセットをかけることによりゲームを終了させることが出来ます。終了させる前にデータをユーザーディスクにセーブすると、再びゲームをする時にセーブした直前の状態から続きをすることが出来ます。セーブをする場合はキャンプのオペレートに入りデータセーブを選択して、ディスクセーブを選びファイルを指定して下さい。

なお、ドライブよりディスクを取り出す場合はディスクアクセスランプによってディスクドライブが作動していないことを確認して下さい。



第3部　ゲームの進め方

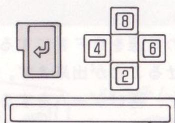
ゲームは基本的に移動、キャンプ、戦闘そしてイベントの４つのシステムにて成り立っています。これら４つのシステム及び操作方法について十分に理解していただくことが、このゲームを楽しくプレイするための重要な鍵となります。

3．1　基本操作

操作はキーボード、ジョイパッド、マウスなどによって行います。ゲームで使われるキーは以下の通りとなっています。

◇◇◇　操作方法と動作　◇◇◇

キーボード	ジョイパッド	マウス	基本動作	本書表記
リターン	trigA	左ボタン	確定	リターン
スペース	trigB	右ボタン	キャンセル	スペース
2 4 6 8	↓ ← → ↑	マウス移動	移動	↓ ← → ↑



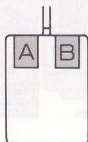
キーボード

リターンは折れ曲がった矢印、スペースは長い無印のキーです。2 4 6 8 は右側に羅列された数字キーのことです。



ジョイパッド

簡単軽快に操作できますのでゲームの性質上、最も好ましい入力装置です。
ご使用をお勧めします。



マウス

マウス移動はマウス自体を前後左右の任意の方向に動かすことにより行います。
機能的にはジョイパッドと同じです。

3．2　ゲームの目的

シナリオ上、主人公は騎士として、上官より色々な任務を与えられます。最大9名のパーティーを組織し、任務を遂行する中で真の目的を見付け、そして果たすことが主人公の為すべきことになります。これらを演じることがゲームの目的です。

3．3　加護

このゲームには加護度と呼ばれる要素があります。加護が高いと人々により信頼され多くの協力が望めます。つまり加護の度合いは権利の大きさであり、責任の重さなのです。逆に完全に加護を失うと神に見離されたことになり、ゲームオーバーとなります。

1 加護度

加護を受けている度合いのことで値が大きいほど重要なキャラクターといえます。ただし、通常は相手の具体的な加護度を知ることは出来ません。

2 加護度と社会的地位

社会的に高い地位を得るには高い加護が必要です。王様などはその最たるものです。逆に怪物などは加護を持たない場合がほとんどです。

3 加護の獲得

神の意志に適った正しい行いを積み重ねるとより多くの加護を受けられるようになります。

4 加護と戦闘

戦闘により加護を持つキャラクターを失うと、責任者は加護を失うことによって償わねばなりません。高い加護を持つキャラクターと戦闘をしようとすると通常、あらかじめ警告が出ますので、なるべく戦闘は避けて下さい。

5 加護度と信頼

仲間を得るには大抵の場合、相手を上回る加護が必要です。これは相手に対して責任を持つということです。

6 加護と復活

死者の魂を呼び戻すには、その相手を上回る加護が必要です。ですから加護の高いキャラクターは復活が難しいといえます。

3．4　シナリオ展開

シナリオは章と部によって構成されています。シナリオ展開の最小単位である部の終了時にはグラフィックとメッセージによって、これまでのプレイの道程が簡単に紹介されます。

3．5　移動

移動は画面に表示されるマップ上で行います。これは平原、洞窟、そして街などにより構成されています。

1 移動の方法

移動は↓，←，→，↑によって行います。通常は画面中央に表示される主人公を表すキャラクターが現在位置を示し、マップがスクロールすることにより移動を表します。家の中などの場所ではキャラクターの表示位置の方が変わりますが、これも同様にキャラクターが現在位置を示します。

また、キャラクターはスペースを押すと向いている方へ移動します。この機能はマウス入力を行う場合に使用すると、たいへん便利です。

2 移動の条件

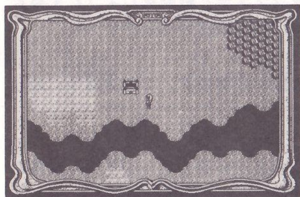
マップには進める場所と進めない場所があります。

［Ｉ］進める場所

平原、森、橋、通路は自由に移動することが出来ます。また、町やダンジョンなどの入口へ進むと、その中に入ることが出来ます。

［II］進めない場所

海、山、壁、塔の上、崖下などへ移動することは出来ません。



▲フィールド画面



3．6　戦闘

移動中に敵と遭遇することがあります。敵は主に怪物の類で、その強さによって、おおよその棲分がなされています。ですから行動範囲を広くとると思わぬ敵に遭遇する可能性もあります。敵と遭遇すると戦闘が行われます。詳しくは第4部「戦闘」をご覧下さい。

3．7　ゲームオーバー

主人公が死んだり、完全に加護を失うとゲームオーバーとなります。再び始める時は、データはメモリセーブの内容に従います。

1 **Swift is Heaven's vengeance**.（天罰てきめん）

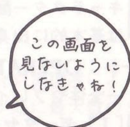
加護を完全に失い神に見離されるとゲームオーバーになります。

2 **While there is life, there is hope**.（命あっての物種）

戦闘で命を失うと通常ゲームオーバーになります。

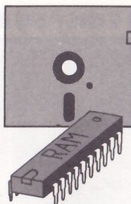


▲ゲームオーバー画面

そふ子ちゃん

ちょっといい話(1)　データのセーブ



キャンプのオペレートで行うデータセーブには、ディスクとメモリの２通り用意されています。このうちメモリセーブはゲームを終了すると内容は失われてしまいますので、データの一時的な保存に向いています。これは例えば「貴重なアイテムを獲得したが町に戻るのは状況から考えても至難の技だ。」といった場面で真価を発揮します。これによって結果が思わしくない場合でもやり直せますし、最悪の場合でもディスクロードによって、さらにさかのぼってやり直しをすることが出来ます。

3．8　キャンプ

移動可能な状態にある場合、リターンを押すことによりキャンプを行うことが出来ます。

1 ディレクト：DIRECTION

誰が何を行うかを指示することによりキャラクターを操作します。


［I］呪術
体力回復などの呪術の他に、町への瞬間移動の呪術も使うことが出来ます。


［II］道具
装備やポーション及び道具の特殊効果を使うことが出来ます。道具の種類については「5．3　道具の種類」をご覧下さい。


［III］キャラクター情報
個別の体力などの状態や、腕力や知力などの資質的能力、装備など種々の状態を知ることが出来ます。


［IV］リオーダー
キャラクター配置の変更や解雇を行います。解雇されたキャラクターは基本的に出身地へ帰ります。

2 オペレート：OPERATION

パーティー全体やプレイヤーに関わる項目の操作を行います。


［I］データセーブ
現在の状況を示したデータを保存します。保存する場所はメモリに1箇所、ユーザーディスクに10箇所あります。


［II］データロード
保存してある状況を再現します。データセーブした状況から続けてプレイする場合に使用します。


［III］あらすじ
プレイの道程を連続で表示します。これまでの歩みを確認する場合などに使用します。


［IV］情報表示間隔
戦闘やキャンプなどで表示される情報の表示期間を設定する場合に使います。


［V］総合情報
所持金やアイテムなどパーティー全体で共通に持つデータを表示します。ただし、加護度は主人公のものです。

3．9 イベント

主に町の中にいるキャラクターとの会話などの出来事をイベントと呼びます。キャラクターにぶつかることによって相手に関心のあることをアピール出来ます。すると相手がそれを受け、イベントが始まります。

イベントには２つの段階があり、最初に通常イベントが行われ、次にコマンドイベントが始まります。

1 通常イベント

主なイベントとして会話があります。これは主人公の目的達成のための大事な情報源になります。ゲーム進行上、大切な鍵となりますので、話は多くの人に積極的に聞いてみて下さい。

2 コマンドイベント

プレイヤーが４つあるコマンドを与えることによって、相手が特別な反応を返す場合があります。

［Ⅰ］情報：INFORMATION

相手より何か聞き出したい情報がある場合に使用します。相手が何か有効な情報を持っていると教えてくれる場合があります。

［Ⅱ］仲間：COMPANION

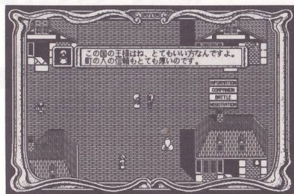
冒険の旅を共にしたい場合に使用します。相手の都合や加護度によっては断られることもあります。また、パーティーのメンバーが既に最大数の９名に達していると、仲間になってくれません。

［Ⅲ］戦闘：BATTLE

相手を倒す必要がある場合に使用します。相手が悪者でも神の加護が全くないとは限りませんので、使用には注意が必要です。

［Ⅳ］交渉：NEGOTIATION

相手に必要な依頼をしたり、商業上のサービスを受けたい場合に使用します。相手にとっても望むことであれば応じてくれます。



▲イベント画面



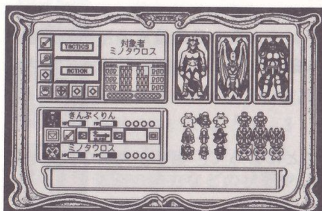
こむ夫くん

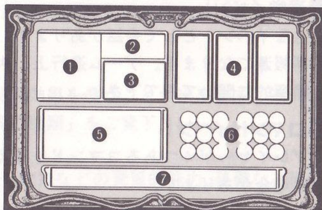
第4部　戦闘

敵と味方の状態を的確に把握し戦略を駆使して見事勝ち残って下さい。

4．1　戦闘時の基本画面構成

戦闘になると画面が切り替わり、種々の情報やコマンドアイコン等が表示されます。これらの意味内容については「第5部　資料」をご参照下さい。





❶ コマンドウィンドー　❷ セレクションウィンドー　❸ インフォメーションパネル
❹ グラフィカルイメージ　❺ インフォメーションウィンドー　❻ キャラクターシンボル
❼ メッセージウィンドー

1 コマンドウィンドー

主要なコマンドを設定する場合に使用するウィンドーです。



フェイズアイコン
コマンドの決定および実行の2つのフェイズを選択する場合に使用します。

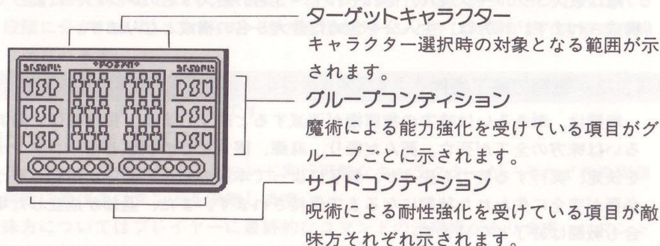
コマンドアイコン
戦闘で使用する7つのコマンドを選択する場合に使用します。

2 セレクションウィンドー

物事の選択をする場合に使用するウィンドーです。上段に項目、下段に内容が表示されます。

3 インフォメーションパネル

キャラクター選択時の有効範囲や強化に関する情報が表示されます。

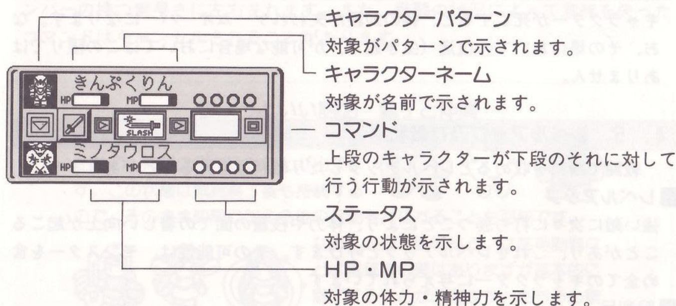


4 グラフィカルイメージ

相手のイメージグラフィックがグループごとに表示されます。背景の模様は大きさや性別などを表していますが、特別意識する必要はありません。

5 インフォメーションウィンドー

上、中、下段に分かれ、それぞれ主体、行動、客体に関する情報が表示されます。



6 キャラクターシンボル

戦闘参加者の隊列を敵と味方それぞれイメージレイアウトしたものです。主にキャラクター選択時に使用します。

7 メッセージウィンドー

戦闘実行時の経過を伝えるメッセージが表示されます。

4．2　戦闘構成員

敵は最大３グループ現れ、それぞれ１～３名の最大９名のメンバーによって構成されます。味方は、主人公を含めた最大９名の構成となります。

4．3　戦闘の終了条件

戦闘は、敵あるいは味方の指揮権が消滅すると終了します。指揮権は、敵あるいは味方の全てが死亡、死んだ振り、麻痺、眠りなどの状態となりコマンドを決定、実行する能力を失うか、魅了によって本来の敵味方関係が逆転し戦う必要が完全に失われた状態になるまで保持されます。また、退却が成立した場合も戦闘は終了となります。

4．4　戦闘の勝利条件

戦闘終了時に指揮権を保持していることが勝利条件となります。また、死んだ振りなどによる戦闘終了の場合は勝利ではありませんが、ゲームはそのまま続けることが出来ます。しかし、主人公を含め、主人公より高い加護度を持つキャラクターが死亡すると、神の加護が失われゲームオーバーになります。なお、その場においての復活（生き返り）が可能な場合においてはこの限りではありません。

4．5　レベルアップ及び戦利品

戦闘で勝利を収めるとレベルアップしたり戦利品を得ることがあります。

1 レベルアップ

強い敵に次々に打ち勝つことにより、体力や技量の面での著しい向上が起こることがあり、これをレベルアップと呼びます。その可能性は、モンスターを含め全てのキャラクターに与えられています。

2 戦利品

敵が所有していた武具などの装備品の中で使えそうな物やお金あるいは簡単にお金に替えられる物を戦利品と呼びます。これらは、勝利者が得られる正当な利益です。

4．6　戦闘の進行

進行は大別するとコマンド決定、コマンド実行の２つのフェイズと呼ばれる段階に分かれます。これらの一連の過程をターンと呼び戦闘が終了するまで繰り返されます。

コマンド決定はターンにおける行動を決定するもので、コマンド実行は決定された行動を実行するものです。

1 コマンド決定：TACTICS

このフェイズでは全てのコマンド実行可能なキャラクターが、それぞれの価値判断に基づきコマンドを決定します。
味方についてはプレイヤーに最終的なコマンドの決定権があります。コマンドの実行が可能で、魅了を受けていないならばコマンドを再決定することができます。

2 コマンド実行：ACTION

それぞれ設定されたコマンドに基づき順番に実行していきます。実行に伴う状況はメッセージ及びグラフィックに反映されます。なお、順番はそれぞれのメンバーの持つ素早さに左右されます。また、戦闘の状況によって意味を失ったコマンドはキャンセルされることがあります。

ちょっといい話(2)　魅了と仲間

戦闘ではファシーノの魔術を使い相手を魅了し仲間に引き込むことが出来ます。この状態は戦闘終了後も持続するので、そのまま仲間に加え今後の行動を共にすることも可能です。





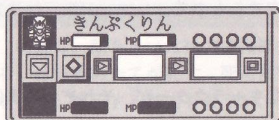
なお、人間や妖精あるいは高等動物などは難易度の差はありますが基本的に魅了することが出来ます。もちろん魅了して仲間になったキャラクターも経験を積めば成長して行きます。仲間に加わったキャラクターは、解雇しない限り貴方を信用してどこまでもついてきます。元は敵だったキャラクターでも大切にしてあげて下さいね。



4．7　味方のコマンド決定

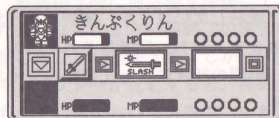
コマンドは(1)誰が(2)何を(3)誰に行うかについてプレイヤーが指定することにより確定されます。

1 コマンド設定者の指定



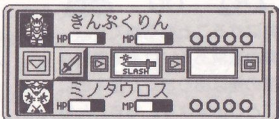
コマンドを設定したいキャラクターを指定して下さい。ここでキャンセルするとコマンド決定は終了します。設定されているコマンドの変更を要しないキャラクターについては再設定する必要はありません。しかし戦略を練る楽しさを味わうためにも必要に応じて独自のコマンドを再設定されることをお勧めします。

2 行動の指定



行動は斬る、魔術、呪術、道具、回避そしてブレス，浴びせが基本となります。このうちコマンド設定者が能力を有する行動が表示されますので、行動を指定して下さい。ここでキャンセルするとコマンド設定者の指定に戻ります。行動に関する具体的な内容については「4．8　行動の構造」をご覧下さい。

3 対象の指定



コマンド設定者の行動が誰に与えられるものかを指定します。指定した行動により効果を及ぼす対象範囲が異なりインフォメーションパネルに情報が表示されます。
もし、味方あるいは敵に対象を切り替えたい時はキャンセルして下さい。
さらにキャンセルすると行動の指定に戻ります。

4．8　行動の構造

行動の中には、更にその行動を限定する必要のあるものがあります。



［Ⅰ］斬る

装備している剣や、その類のものによって単体にダメージを与えることを指します。また、ダメージを与えた上で相手を麻痺させるなどの特殊効果がある場合があります。



［Ⅱ］魔術

主にダメージを与える効果を持つ魔術を使うことを指します。8つのレベルがあり、それぞれ4つの魔術によって構成されています。詳しくは「5．4　魔術の種類」をご覧下さい。



［Ⅲ］呪術

「呪術」は主に回復の効果を持つ呪術を使うことを指します。8つのレベルがあり、それぞれ4つの呪術によって構成されています。詳しくは「5．5　呪術の種類」をご覧下さい。



［Ⅳ］道具

道具の装備や利用またはポーションを使うことを指します。道具は装備により特別な効果を得る場合があります。ポーションは使用により回復の効果が得られます。



［Ⅴ］回避

戦闘を回避することを指します。退却が成立すると戦闘は終了します。死んだ振りが成立した場合は以後敵も味方も成立者が死亡したと認識します。



［Ⅵ］ブレス

炎や氷などを吹き付けることによりダメージを与えることを指します。ダメージの大きさはＨＰに依存しているため、その状況によって大きく変わります。



［Ⅶ］浴びせ

酸や電撃などを浴びせることにより単体にダメージを与えることを指します。与えるダメージの大きさはＭＨＰに依存しているので、比較的安定しています。

第5部　資料

多くの情報を身に付け、使いこなすことが出来ればゲームの面白さもいっそう増します。資料は充分にご活用下さい。

5．1　キャラクター情報

キャラクターにはそれぞれグラフィカルイメージとキャラクターシンボルが用意されています。また、ステータスとポテンシャルと呼ばれる主に数値で表される情報があります。これらはキャンプのディレクトでキャラクター情報を指定することにより内容の確認をすることが出来ます。

1 グラフィカルイメージ

キャラクターの種族や性別、職業など総合的なイメージをグラフィックで表現したものです。

2 キャラクターシンボル

キャラクターの存在を象徴的に示すものです。通常キャラクターを選択する場合などに使用されます。

3 ステータス

ステータスとはキャラクターの状況を示すものです。

［Ⅰ］状態

正常、麻痺、死亡など身体的状況を示しています。

［Ⅱ］レベル

種族における成長の度合いを示します。

［Ⅲ］ＭＨＰ

最大体力を示しています。レベルの上昇で増加します。

［Ⅳ］ＨＰ

現在の体力を示しています。値が０になると死亡状態になります。

［Ⅴ］ＭＭＰ

最大精神力を示しています。レベルの上昇で増加します。

［Ⅵ］ＭＰ

精神力を示しています。魔術や呪術を使うと消耗します。

4 ポテンシャル

ポテンシャルとはキャラクターの資質的能力を示すものです。

［Ⅰ］腕力

力強さ。剣による攻撃は腕力が大きいほど効果的になります。

［Ⅱ］知力

知識量。多くの魔術を覚えるには知力が必要です。

［Ⅲ］信仰

信仰心の厚さ。呪術は神を信じる信仰心が力の源となります。

［Ⅳ］俊敏

素早さ。素早い行動が先制攻撃を可能にします。

［Ⅴ］器用

器用さ。死んだ振りなど相手を欺くには器用さが必要です。

［Ⅵ］頑健

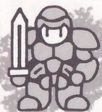
頑健さ。強靭な体は受けるダメージを小さくします。

［Ⅶ］剣威

装備している剣や鋭い爪など剣に相当するものの威力。

［Ⅷ］防御

装備している防具や強固なウロコなど防具に相当するものの威力。







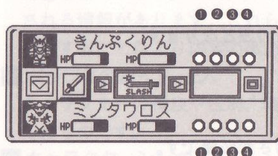


5．2　コンディション

　コンディションにはキャラクター単位、グループ単位、そして敵味方単位のものに分けられます。

1 キャラクター単位のコンディション

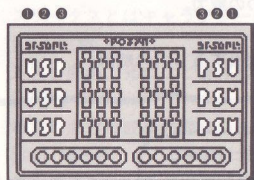
麻痺、魅了、眠り、忘却などはキャラクター単位で作用する効果です。



❶麻痺　体が痺れ思い通りに動けない状態
❷魅了　本来の敵を味方と思い込んだ状態
❸眠り　意識が薄れて深く眠り込んだ状態
❹忘却　魔術や呪術が使えなくなった状態

2 グループ単位のコンディション

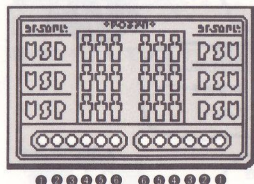
腕力、頑健さ、俊敏さの一時的強化は魔術によるものですが、これらはすべてグループ単位で効果が発揮されます。



❶腕力　ビゴロの効果
❷頑健さ　ソポルの効果
❸俊敏さ　プロテの効果

3 敵味方単位のコンディション

剣の威力や、様々な攻撃に対する耐性の強化は呪術によるものですが、これらはすべて敵味方単位で効果が発揮されます。



❶剣の威力　イピゲネイアの効果
❷斬る攻撃の耐性　ジュニウスの効果
❸麻痺などの耐性　エッジの効果
❹魔術攻撃の耐性　サヴァスティカの効果
❺ブレスの耐性　アナンテの効果
❻浴びせの耐性　ゾウイの効果

5．3　道具の種類

道具は回復薬のポーションと身を守る装備に大別出来ます。どちらも冒険には欠かせない大切なものです。

1 ポーション

［Ｉ］**回復**　体力が回復します。

［II］**解毒**　体を麻痺から解放します。

2 装備

装備できるアイテムは個体差もありますが、職業によっておおよそ限定されます。主な職業と装備品の関係は下図の通りですが、他にもたくさんの装備品が存在します。

剣	騎	戦	僧	魔	冒
スタッフ	○	○	○	○	○
メイス	○	○	○		○
フランシスカ	○	○			
ダガー	○	○		○	○
フレイル	○	○	○		○
ウィップ	○	○			○
ブロンズロッド	○	○	○	○	○
マン＝ゴーシュ	○	○			
グラディウス	○	○			○
クリスナイフ	○	○		○	○
サーベル	○				○
ハンマー		○	○		
スォーンウィップ					○
バトルアックス	○	○			
モーニングスター	○	○	○		
バスタードソード	○	○			

楯	騎	戦	僧	魔	冒
ウッドシールド	○	○	○	○	○
バックラー	○	○	○		○
レザーシールド	○	○	○	○	○
リジッドシールド	○	○	○		○
アイボリーリング		○		○	
スパイクシールド	○	○	○		
ガーネットリング		○		○	○
アゲイトリング				○	
ブロンズシールド	○	○	○		
カイトシールド	○	○			
マジシャンズリング				○	
ミスリルシールド	○	○	○		○

鎧	騎	戦	僧	魔	冒
ローブ				○	
クロスアーマ	○	○	○	○	○
レザーローブ			○	○	○
レザーアーマ	○	○	○	○	○
リネンローブ				○	
リネンアーマ	○	○	○	○	○
リングブレスト	○	○	○		○
リジッドローブ			○	○	○
スケイルブレスト	○	○	○		
リングアーマ	○	○			○
リジッドアーマ	○	○	○		○
リザードアーマ	○	○	○	○	○
スケイルアーマ	○	○			
スプリントブレスト	○	○	○		○
リザードキュイラス	○	○	○	○	○
バンデットブレスト	○	○			○

兜	騎	戦	僧	魔	冒
ダイアデム	○	○	○	○	○
レザーキャップ	○	○	○	○	○
オープンヘルム	○	○	○		○
フルフェイス	○	○			

篭手	騎	戦	僧	魔	冒
レザーグラブ	○	○	○	○	○
ガントレット	○	○	○		○
ガーネットグラブ	○	○	○	○	○
アイボリーグラブ	○	○	○	○	○

騎：騎士　　戦：戦士
僧：僧侶　　魔：魔術師
冒：冒険者

5．4　魔術の種類

魔術は、種々の自然の法則を高度に利用した技術であり、ルナに始まりステラに終わる8つの等級があります。この等級名は本来において大地からの距離を表す言葉であったものが、転じて魔術の威力の程度を表し一般に知られるようになったものです。

等級	魔術名	対象	効果
ルナ	ラミ	個別	魔法の刃でダメージを与える
	ギア	グループ	氷粒を巻き起こす
	ファシーノ	個別	相手を魅了し味方に引き込む
	ブラ	サイド	強風を巻き起こす
マークリオ	フレ	個別	魔法の矢でダメージを与える
	ギアフォルテ	グループ	ギアの上級魔術
	ビゴロ	グループ	腕力を高める
	フィア	サイド	炎で相手にダメージを与える
ヴェネレ	フレフォルテ	個別	フレの上級魔術
	ギアスペリオ	グループ	ギアの上級魔術
	プロテ	グループ	俊敏さを高める
	ブラフォルテ	サイド	ブラの上級魔術
ソレ	ラミフォルテ	個別	ラミの上級魔術
	トゥオ	グループ	雷を呼び相手にダメージを与える
	ソポル	グループ	頑健さを高める
	ブラスペリオ	サイド	ブラの上級魔術
マーテ	フレスペリオ	個別	フレの上級魔術
	トゥオフォルテ	グループ	トゥオの上級魔術
	ドルミレ	グループ	相手を眠りに誘う
	ブラグランデ	サイド	ブラの最上級魔術
ジオヴェ	ラミスペリオ	個別	ラミの上級魔術
	ギアグランデ	グループ	ギアの最上級魔術
	ネガジオ	グループ	魔術及び呪術の能力を打ち消す
	フィアフォルテ	サイド	フィアの上級魔術
サトゥーノ	フレグランデ	個別	フレの最上級魔術
	トゥオスペリオ	グループ	トゥオの上級魔術
	ルバーレ	個別	相手のＭＰを奪い取る
	フィアスペリオ	サイド	フィアの上級魔術
ステラ	ラミグランデ	個別	ラミの最上級魔術
	トゥオグランデ	グループ	トゥオの最上級魔術
	プレム	サイド	相手を金縛りにする
	フィアグランデ	サイド	フィアの最上級魔術

5．5　呪術の種類

呪術は崇高な心によって神の御力を仰ぐもので、アルバに始まりジオナータに終わる8つの等級があります。この等級名は1日間の区切りを示しており、神に祈りを夜明け前より捧げる場合の祈りを終える時頃を相対的に表すことにより、その効果の程度を表しています。

等級	呪術名	対象	効果
アルバ	メナト	個別	体力の回復
	フィグエイア	個別	金縛りの解除
	イオカステ	非戦闘	化け物の正体を見破る
	ファネス	グループ	アンデッドモンスターのディスペル
マティィナ	メネヴィア	グループ	体力の回復
	アウロラ	個別	眠りを覚ます
	イシュタル	非戦闘	ダンジョンからの脱出
	アルクメル	個別	ダメージを与える
メッツォジオノ	メネラウス	サイド	体力の回復
	ヴィーダ	個別	魅了の解除
	タイト	非戦闘	街への瞬間移動
	アルーザ	グループ	ダメージを与える
トラモント	メナティス	個別	体力の回復
	ジュニウス	サイド	剣の攻撃に対する防御力の増加
	サミーナ	非戦闘	敵との遭遇確率の低減
	ベテル	サイド	ダメージを与える
セラ	メネヴェイル	グループ	体力の回復
	エッジ	サイド	麻痺などに対する防御力を高める
	ディグ	グループ	魔術や呪術の能力を打ち消す
	アルクメネ	個別	ダメージを与える
ノッテ	メネラウド	サイド	体力の回復
	サヴァスティカ	サイド	魔術に対する防御力を高める
	カルナー	個別	全回復
	エルーザ	グループ	ダメージを与える
メッツァノッテ	イピゲネイア	サイド	剣の威力を高める
	ゾウイ	サイド	浴びせに対する防御力を高める
	クパーラ	グループ	全回復
	ベテルテ	サイド	ダメージを与える
ジオナータ	ナトロン	個別	死者の魂を呼び戻す
	アナンテ	サイド	ブレスに対する防御力を高める
	ルキア	サイド	全回復
	シェオル	個別	生命剥奪

セデン二度目の北方侵攻に機を合わせたように、王権を狙う騎士達がセデン王に牙を剝いた。その時、戦力のほとんどを北方侵攻に向けていたセデンは、その反乱によって容易く落ちるかと思われた。

大陸にイシュト、セデンの二つの大国がある。かつて大陸戦争でイシュトに敗北を喫したセデンは、南方への侵攻を諦め、未開の地、北への領土拡大を狙っていた。最初の侵攻の時、予想外の北の蛮族の反攻に、国境を危うくしたセデンは、やむなくイシュトに助力を求め、イシュト王より派遣されたイシュトの英雄ジーン・アレフの力により窮地を脱したのだった。今回の北方遠征は、前回の汚名を拭うため、言わば、セデンの威信を賭けた大遠征であったのだ。反乱はそれを狙って起こった。セデンは完全に虚を突かれた形になっていたのだ。

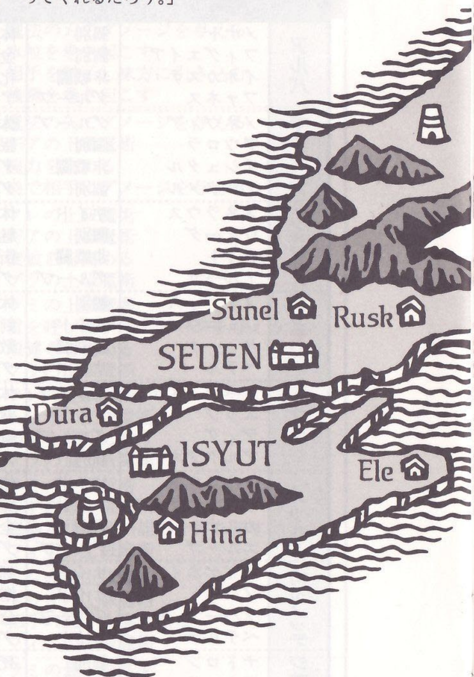
王宮に残っていた近衛騎士も充分に訓練を積んでいた。容易く反逆者達の手に、王の命を渡すような事はなかったのだ。しかし、セデン騎士団主力が戻るまで近衛がもつ保証はなかった。大軍を動かすには時間がかかり、そして、反乱の騎士の兵力は近衛で防ぎ切れる程、少なくはなかったのだ。

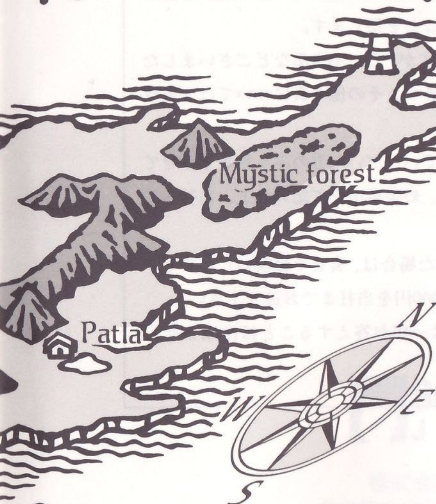
そして、セデン騎士団長サミエル・ソトから、イシュトの英雄ジーン・アレフのもとに急使が届いた。セデンを救うために、もう一度力を貸してくれ、と。

ジーンとサミエルは、セデンの危機をジーンが救った時からの友人であった。そして、時折ソト家を訪れるジーンと、サミエルの妹クレアの間に愛が芽生え、祝福の内に二人は結ばれた。サミエルの急使がアレフ家を訪れたのは、ちょうど二人の間に可愛い男の子を授かったばかりの事であった。

急使の報にジーンは剣を取り、立ち上がった。そして不安そうにジーンを見つめるクレアを見て、微笑んだのだ。

「心配はいらない。私は決して負けない。私には、お前と、その子がいるのだから。心配せずに待っていてくれ。必ず帰る。そしていつか、その子と二人、騎士として立つのだ。その子はきっと私を超える騎士になってくれるだろう。」





微笑みを残し、ジーンはセデンへ向かった。イシュトの騎士を伴って。セデンの反乱は鎮圧され、セデンは平和に戻ったが、ジーンは再びクレアのもとに帰ることはなかった。イシュトの英雄は多くの人々の記憶にのみ姿を留め、後には幼子と最愛の夫を失ったクレアが残された。

クレアは兄の勧めもあり、故郷のセデンへと幼子を連れて帰った。幼子は成長し、少年となり、やがて騎士になる決心を固めた。そして叔父のソト公爵の勧めで騎士学校へと進む事になった。その頃、彼は、セデンで一人の友を得ていたのだ。その友の名をブルーと言った。ブルーは彼が騎士学校に入学の前夜、言った。

「君は、王が生まれながらにして王である事に疑問を持った事はないか。貴族は生まれながらにして特権を貪り、平民はそんな奴等の為に苦しんでいる。そんな世界に疑問を持った事はないか。奴等とてこの世界の始まりから貴族や王であったはずはないのだ。

ならば、僕が王になっても構いはしないだろう。今の王よりもきっと素晴らしい国を、世界を創る事が出来る。僕は、いつか僕の国を創る。貴族も平民もない、自由で平等な世界を。その時は君も協力しないか。騎士としてで構わない。二人で新しい、そして素晴らしい世界を創ろう。

僕は、大臣として王宮に仕える事が決っている。僕は待っているよ。君の成長を。君が素晴らしい騎士になる事を。そして創るんだ。新しい世界を。二人で。」

友の言葉に彼は答えた。

「君が素晴らしい、本当に素晴らしい国を創るのならば、僕は君の騎士になろう。君の為に敵を討ち、その素晴らしい国を守る騎士となろう。父がイシュトやセデンを守ったように。」

二人は微笑み、そして別れた。少年は騎士として学ぶために。もう一人の少年は、大臣として国の在り方を学ぶために。それぞれの道へ向かって別れた。

やがて少年は成長し、騎士として城へ上がる事になる。騎士団長であり叔父であるソト公爵の推薦状を持って。

◇◇◇　ご注意　◇◇◇

1 本製品は株式会社ソフコムの著作物です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物を複写・複製することを禁じます。

2 本製品は万全を期して作成しておりますが、万一不良品などございましたらご連絡下さい。無償にて交換いたします。その他の責についてはご容赦下さい。

3 本製品のサポートは、ユーザー登録していただいた方のみを対象とさせていただきます。ユーザー登録カードは、必要事項をご記入の上、当社へご返送下さい。

4 取扱上の事故等によりディスクが壊れた場合は、実費で交換いたします。壊れたディスクと交換費一枚につき1,000円を当社までお送り下さい。

5 本製品の内容に関する質問については一切お答えすることは出来ませんのでご了承下さい。



株式会社ソフコム
仙台市太白区鈎取本町1-10-40
TEL.022(243)3918


KINPU KURIN
きんぷくりん